

美術館と小・中・高・大の連携によるポップアート題材群の開発と実践

Practical Approach to Curricular Design and Materials Development
for "Pop Art" through the Collaboration between Museum and School

湯川 雅紀

YUKAWA Masaki

(和歌山県立田辺高等学校)

奥村 泰彦

OKUMURA Yasuhiko

(和歌山県立近代美術館)

笠原 彩

KASAHARA Aya

(和歌山大学教育学部附属小学校)

松下 裕美

MATSUSHITA Yumi

(阪南市立飯の峯中学校*)

永守 基樹

NAGAMORI Motoki

(和歌山大学)

*平成24年度より県立伊都高等学校に転勤

抄録：筆者たちは平成23年度に和歌山県立近代美術館で開かれた「ポップ？ポップ！ポップ♡展」をめぐる、美術館と学校教育との連携の可能性を探究する教育研究プロジェクトを行った。小中高では、展覧会鑑賞と連携し、ポップアートの体験的理解を目指した表現題材を各校種や学年に応じて開発した。これらの題材群は「鑑賞と表現」を連携させたものであり、同時に各校種が連携してポップアートの系統的なカリキュラムのモデルを示すことにもなった。また大学では教育実習に向けた題材開発演習を行い、附属中学校で教育実習生によって実践され、その研究授業は[美術館-教育現場-教員養成機関]の三者の連携を検証する場となった。

以上のように、美術館と学校教育の連携を基礎にした題材開発研究を通じて、鑑賞と表現、小中高、教育現場と大学、そして地域教育と美術館などの多様な連携の可能性を示すことができた。

キーワード：鑑賞と制作、学校と美術館の連携、ポップアート

序. 研究の経緯と枠組み、目的

序-1 研究の経緯と枠組み

和歌山県立近代美術館において、2011年6月に「ポップ？ポップ！ポップ♡展」が開催された。展覧会の内容は、1章で示すが、子どもや若い世代に親しみやすい美術作品群であり、また現代に生きる子どもたちに日常的な視覚世界や商業的イメージについての学びを喚起する、美術教育題材としての大きな価値と魅力を持つ展覧会であった。

本展開催を機とした同美術館との連携協議を経て、著者（湯川、笠原、松下、永守）が参加している「和歌山大学美術教育研究会」¹では、本展の鑑賞を取り入れた美術教育の可能性を検討した。その結果、同研究会会員の数名が、それぞれの立場・所属先学校で、同展を契機とする授業を試みる美術館との連携プロジェクトを実施することになった。また、同美術館が主宰する「和歌山美術館教育研究会」の場にも参加し、同美術館の教育普及担当者や地域の美術教師の方々とともに論議を共にする等の経緯を経て、本研究の枠組みが形成された。

プロジェクトの具体的内容は、同展を素材とし、その鑑賞を契機とする図工・美術科の題材開発とその実践であり、研究としての主眼は題材開発におかれている。

また、プロジェクト参加者が小中高の各段階に所属していることから、3つの校種・段階に応じて開発された題材群が、ポップアートの系統的な教育ビジョンを示すことも目指した。地域の美術館での展覧会を素材と契機として、地域の学校で広く利用可能なカリキュラム試案が作り出されることは意義が深いと思われるからである。

また大学では教員養成の大学教育の特性に鑑み、教育実習（附属中学校）での実践試行を前提とした題材開発を指導した。

序-2 研究の目的

本研究は「ポップ？ポップ！ポップ♡展」を核とする上述プロジェクトの概要と成果を報告するものであり、小学校、中学校、高等学校、そして大学（教員養成学部）の教育において有機的に展開する題材開発とその実践の試みを通じて、美術館と学校教育、そして地域を通底する美術教育連携への視座を探るものである。

以上、本研究の目的を整理すると以下の2点となる。

目的1：同展の鑑賞から始まる題材の可能性を探究し、ポップアートに関する小中高の系統的な題材群開発を行うこと。

目的2：美術館・学校・大学の三者連携による教育の可能性を探求すること。

目的1に関しては、小中高の各々の校種で以下の題材開発と実践の報告を行う。

(1)小学校…第2章

和歌山大学教育学部附属小学校（題材開発・実践：笠原 彩）

題材名：ポップ☆キャンディ（第4学年）

題材名：ポップ☆アイスクリーム（第5学年）

(2)中学校…第3章

阪南市立飯の峯中学校（題材開発・実践：松下裕美）

題材名：現代日本版キャンベルスープ（第2-3学年）

(3)高等学校…第4章

和歌山県立田辺高等学校（題材開発・実践：湯川雅紀）

題材名：「だれでもウォーホル」（第1-2学年）

〔永守基樹〕

1. 美術館での鑑賞学習と学校教育の連携の可能性

1-1 美術館の視点

和歌山県立近代美術館（以下、当館と表記する）では、様々な形で学校教育と連携した鑑賞教育に取り組んでいる。2011（平成23）年度においては、和歌山大学教育学部と連携し、展覧会「ポップ？ポップ！ポップ♡」展を題材として、広範な取り組みを行った。本論ではその内容について美術館の視点から論じる。

1-2 二つの連携

小学校の図画・工作科、中学校、高等学校の美術科のいずれにおいても、学習指導要領に記載される教授内容には「A表現」と「B鑑賞」の2項目が併記され、双方が学ぶべき内容と定められている³。さらに指導計画の作成と内容の取扱いにおいては、両者相互の関連を図ることが求められている。また、美術館をはじめとする社会教育施設と連携し、その活用を通じた教育活動も求められている。

一方、美術館の活動を基礎づける博物館法においても、学校教育を援助し得るように留意すべきことが明記され⁴、さらにその上位法である社会教育法には、国及び地方公共団体の任務として、社会教育と学校教育の密接な関連性を根拠に、学校教育との連携の確保に努めることが記されている⁵。

つまり学校と美術館の双方に、連携して美術教育を行うことが求められているのである。

ここから、二つの連携が課題として浮かび上がってくる。一つは教科の課題として鑑賞と表現を連携させることであり、もう一つは教育施設としての学校と美術館が連携した活動を行うことである。この両者は、必ずしも同時に行われねばならないものではないし、それぞれが重要であり個々に取り組むべき課題でもある。

当館においても、学校との連携を深める試みを続け

ているが、来館のための交通手段や授業時間数のやりくりといった物理的な制約が、まず障壁となるのが実情である。更に来館できた場合も導入を行うのみで、個々の生徒の鑑賞をサポートすることはできなかったり、その場限りとなることも少なくない。

展示の内容と鑑賞、そして表現あるいは制作活動を一連のものとして関連付けて授業として展開することは、その計画や準備に要する時間的な限界から、過去には研究授業としての取り組みはあったものの、これまで広範囲に実践的な取り組みを行うにはいたらなかった。

だが、表現と鑑賞の連携と、学校と美術館の連携という二つの課題を組み合わせ、同時に取り組むことによって、表現の幅を広げるとともに鑑賞を深め、より充実した教育活動を展開することは可能であると考えられる。表現と鑑賞の授業を関連付け、そこに美術館での実作品の鑑賞が加わることで、それぞれが有機的に関連した一連の取り組みとなり、授業時間を有効に使いながら、より深い教育活動を行うことが可能となるものと考えられるからである。

1-3 「ポップ？ポップ！ポップ♡」展

当館で2011（平成23）年に開催した「ポップ？ポップ！ポップ♡」展⁶に際して、この展覧会を題材に、和歌山大学教育学部の協力を得て、同学部附属小・中学校、教育実習生や同大学の卒業生が勤める高等学校のそれぞれと連携して展開した授業は、美術館と学校とが共同で教育活動を行う上で、継続可能な一つのモデルとなる試みであった。

ポップアートは、1960年代のアメリカを中心に盛んになった動向である。それは、先行する1950年代の抽象的な芸術に対し、現実に存在する対象を積極的に作品化する手法で、様々な作品を生み出したものであった。同展は、当館の収蔵作品により、この動向を広く紹介したものである。

展覧会の構成は以下の通りであった。

「Ⅰ ポップアートの誕生と展開」まずイギリスのリチャード・ハミルトンや、フランスのヌーヴォー・レアリズムを代表する作家、アルマンの作品、アメリカでネオダダと呼ばれたジャスパー・ジョーンズとロバート・ラウシェンバーグによって先駆的な表現を紹介し、続いてアンディ・ウォーホル、ロイ・リキテンシュタイン、トム・ウェッセルマン、ジェームズ・ローゼンクイスト、ジム・ダイン、ジョージ・シーガルらポップアートの代表的な作家の作品を紹介。

「Ⅱ ポップアートと日本」横尾忠則、吉原英雄、薮崎、井田照一、草間弥生、岡本信治郎ら、1960年代から欧米のポップアートの影響下に作品を制作した作家たち。

「Ⅲ 現代日本のポップ」森村泰昌、村上隆、奈良美智、バラモデルら、現在活躍中の比較的若い日本の作家に見られるポップ的な傾向の紹介。

このような構成によって、ポップアートがいかに登場してきたか、その代表的な表現はどのようなものか、同時代の日本に与えた影響はいかなるものであったか、そして近年の作品にどのように影響を及ぼしているか

という、広範な問題領域の存在が提示された。展示点数も50作家の120作品であり、質量ともに一口で要約しえない展覧であった。

1-4 学習内容の基礎付け

では、そのような展覧会をいかに鑑賞し、そこから何を汲み取るべきだろうか。また、小学校から大学までという広範囲な年齢層に対する教育内容に通底する、有効な主題を設定することは可能だろうか。

もちろん個々の作品、そして展覧会のいずれも、唯一の正しい解釈が存在し、それ以外の理解は許されないというものではない。むしろ、多様な解釈を誘発することが、作品や展覧会を意義づける点である。とはいえ、鑑賞と制作という場面においては、教授内容を基礎づけるいくつかの観点を設定することが必要になるだろう。多様な理解に至るためにも、入り口を一つ設けなければならないのである。

歴史的に狭義に定義されるポップアートは60年代のアメリカに結びつけられるものだが、この展覧会は副題に「ポップなアート」という表現を用いているように、作品から「ポップさ」とは何かを照射する性格を帯びたものであった。

ポップな作品が主題とするのは何らかの具体的な対象だが、それは従来の具象芸術とは異なっている。そこで主題となるのは、社会的に大量に流通する図像である。これは、社会の工業化の進展にともなって生まれてきた、人間にとってそれまでになかった新しい環境であった。機械によって大量に生産される工業製品が身の回りにあふれ、映画やテレビ、近年ではコンピュータとインターネットの普及によって、同じ映像を広い範囲で繰り返し見ることが可能になる。印刷技術の発達により、新聞や雑誌に掲載された写真が、同時に多くの人々の目に触れる。生活が大量生産された工業製品の中で営まれるものとなったことが、ポップな表現を成立させる基礎なのである。また、従来の具象芸術は、対象を描写することを通して表現するものであったのに対して、ポップな芸術家たちは、既に存在し、多くの人々が目にしている事物に手を加えず、そのまま提示することで作品を成立させる。工業製品として、あるいは情報として大量に流通する図像は、大量であるにもかかわらずしばしば我々の生活の背景に退き、意識されることがない。そのような存在を主題化し、意識の前景にもたらすことで、社会における図像の存在を批評的に提示するという面も、ポップな作品は有している。

ポップを課題とする制作においては、こういった面を追体験し、自分たちが置かれている環境についての意識の幅を広げることが、基本的な要件になるだろう。意識の後景にあるものが、実際には自分たちの生活を輪郭づけていることへの気付き、あるいはそれらもまた誰かが形作ったものであることへの気付きは、身の回りにあふれる情報を批評的にとらえる能力を醸成する基本となるものである。

こういったことを踏まえ、授業の展開の中では、作

品を模写するのではなく、作品制作の方法を追体験することが行われた。作者の意図や制作方法の可能性を、生徒自らが体験を通じて考えるという、能動的な内容の授業である。

具体的な制作においては、鮮やかな色彩の使用や同じ形体の反復、パッケージデザインの特質やレタリングについて知るといった、さまざまな内容への広がりも意識して取り組まれた。

1-5 美術館・学校・子ども

鑑賞と表現の連携、学校教育と美術館との連携の双方に関連づけた教育活動を行う取り組みは、まだ端緒についたばかりであり、模索と試行が続いている。様々な活動をモデルとして提示することで取り組みを広め、鑑賞と制作の両面で、教育内容を深めることが今後求められることである。

来館した生徒たちは、まず美術館という場所に実際に作品があることを経験する。あまりにも当然のことであるが、しかし、文化施設が少なく、文化的な行事に触れる機会も極めて限られた状態にある地方在住の児童・生徒たちにとって、文化施設に足を運び、実作品に取り囲まれる機会を設けることが、最初の大きな課題である。

そして、実物に触れる体験を学校での学習を通じて深めることを通じて、さらに作品を読み解き、作品から学ぶ能力を伸ばすという、一連の学習能力向上の運動を生み出すことが期待されるのである。

[奥村泰彦]

2. ポップイメージを楽しむ一小学校における題材開発

2-1 小学生とポップアートの出会い

2011年の『ポップ? ポップ! ポップ♡』展は、小学生が親しみやすい「カラフル」「かわいい」「おもしろい」作品が展示された。私の担当する学級では、同展を題材とした鑑賞活動と制作活動に取り組んだ。制作活動については、第2学年の「はこをならべてつなげて」(造形遊び)は、ポップなお菓子などの箱を机の上に色分けして並べたり、積み上げたり、階段に並べたりする活動である。第6学年の「パッケージでポップアート」(造形遊び)は、お菓子などのカラフルな箱や袋をたくさん集めて、ポップな色やイメージになるように、全紙のケント紙にコラージュするグループ制作をした。今回は、第4学年の「ポップ☆キャンディ」と第5学年の「ポップ☆アイスクリーム」の実践について報告する。

2-2 第4学年「ポップ☆キャンディ」

■題材名 ポップ☆キャンディ

■対象学年 第4学年

■題材について

味の種類が豊富でカラフル、店先に並んでいるだけでワクワクする。子どもはキャンディが好きである。棒にささってセロファンで包まれたキャンディは宝物のような魅力さえ感じる。本題材では、このような子

どもの好きなキャンディを紙粘土で表現する。本展では、お菓子がモチーフとなった作品も多く見られたので、子どもが「ポップ」のイメージをしやすいと考えた。モチーフに選ぶのは、カラフルなもの、また単なるキャンディではなく、「意外性」のあるものを考えるように伝えた。どんなものでも、棒にさしてセロファンで包むとたちまち「キャンディ」になり、「ポップ」な作品になってしまう楽しさを味わって欲しいと考えた。

■学習目標

- (1) ポップアートに興味を持ってそのよさを味わい、楽しんで活動する。
- (2) 自分なりの「ポップ」なイメージを持ち、色の組み合わせや形の表し方をいろいろ試しながらつくる。
- (3) 自分のイメージした「ポップ」に近づけるように色や形を工夫してつくる。
- (4) 自分や友だちの作品の「ポップ」なイメージのよさに気づき、楽しんで味わう。

■学習の流れ

【第1次】「ポップアート」ってなに？

美術館での鑑賞のふり回り。

【第2次】ポップなキャンディをつくろう。

「カラフル」「かわいい」「おもしろい」「意外性のあ



作品A



作品B



作品C



作品D

るもの」をキーワードにすすめる。

【第3次】ポップなキャンディ屋さん開店。

完成した作品を並べて鑑賞する。

■児童作品

作品Aは、犬、パンダ、ペンギンなどのかわいい動物と、クローバーやマカロンなど女の子らしいモチーフでたくさん作っている。カラフルで細かいところまできちんと表現できている。作品Bは、作者の大好きな馬と中学年の男の子らしくカエルとおたまじゃくしをリアルに表現している。作品Cはクマ、犬のキャラクターと、ハンバーグのお皿やたこ焼き、ピザのミニチュアをおいしそうに表現している。作品Dはオレンジジュースとサイダー、クローバー。缶のオレンジのマークやサイダーの瓶の形、色もきれいに表現した。

できたキャンディモチーフを棒にさし、セロファンで包む瞬間の子どもたちの嬉しそうな表情が印象的な活動であった。

2-3 第5学年「ポップ☆アイスクリーム」

■題材名 ポップ☆アイスクリーム

■対象学年 第5学年

■題材について

アイスクリームのショーケースは、目移りするほどたくさんのフレーバーが並び、ピンクや黄色、オレンジ、グリーン、水色などまさにポップな色合いが魅力的である。またアイスクリームと言えば、シュガーコーンに盛りつけられているスタイルが典型的である。このシュガーコーンに、アイスクリームとは別のものを入れることによって、簡単にポップなイメージの作品ができると考えた。キャンディと同様に、モチーフはカラフルで楽しいもの、意外性のあるものを選ぶ。また、シュガーコーンの表面の凸凹や色などをリアルに再現することによって、この作品はさらに生きてくる。

■学習目標

- (1) ポップアートに興味を持ってそのよさを味わい、楽しんで活動する。
- (2) 身近な生活の中から「ポップ」なモチーフを選び出し、自分なりに視覚化する。
- (3) 自分のイメージした「ポップ」に近づけるように色の組み合わせ方や形を工夫してつくる。
- (4) 自分や友だちの作品のポップなイメージのよさに気づき、ポップアートの世界を楽しむ。

■学習の流れ

【第1次】「ポップアート」って何？

美術館での鑑賞をふり回り、「ポップ」の意味やイメージについて話し合う。

【第2次】ポップなアイスクリームをつくろう。

シュガーコーンをつくり、ポップなイメージのモチーフを考えてつくる。

【第3次】ポップ・アイスクリームの展覧会。

完成した作品を並べて鑑賞する。

■児童作品

まず、子どもたちはリアルなコーンを作ることができて嬉しかったようだ。コーンができると、中に入れ



るもののイメージがより豊かになっていった。ひまわり、カラフルな小鳥、ラーメン、ボタン…カラフルで楽しい、人を驚かせるようなモチーフの作品がたくさん生まれた。

2-4 実践を終えて

今回、『ポップ？ポップ！ポップ♡』展を題材に取り込んだことによって鑑賞活動と制作活動が有機的につながった。日本の現代美術にみられる多様なポップ的イメージに子どもが興味を示し、ポップ感覚を存分に楽しむことができた。「ポップ」と子どもの表現性がぴったりと合っていたのだろう。そして、子どもの感動や驚きがさめないうちに、制作活動へと繋げられたことがいきいきとした子どもの表現活動と作品ができる結果となった。今後も鑑賞活動と制作活動が連動するような題材開発を意識しながら、美術館へ子どもとともに足を運びたいと考えている。

[笠原 彩]

3. ポップアートの基礎基本—中学校における題材開発

3-1 ポップアートの体験的理解にむけて

和歌山県立近代美術館の『ポップ？ポップ！ポップ♡』展の開催をうけて、当時の勤務先であった阪南市立飯の峯中学校の2・3年生を対象に、ポップアートを扱った授業に取り組んだ。中学生くらいの生徒が美術作品に触れるとき、特に近現代の作品については、作品の見方がわからないために、「つまらない」と感じ、そこから一切の興味を失ってしまうことがあると感じる。ポップアートを「知る」体験は、彼らが同展を鑑賞する上で、また、今後ポップアート以降のあらゆる作品に出会う場面で、意味のある体験になるのではないかと考えた。そこで、鑑賞活動と制作活動を連

動させ、ポップアートを体験的に理解できるような授業にしたいと考えた。この題材開発と実践について報告する。

3-2 現代日本版・キャンベルスープ

■題材名 “現代日本版・キャンベルスープ”

■対象学年 第2-3学年

■題材について

題材開発にあたって、念頭に置いたのは、生徒たちとポップアートを出会わせ、その輪郭を知り、興味を持たせることであった。よって、ポップアートの代表的作家であるアンディ・ウォーホルの「キャンベルスープ」を取り扱うことにした。「キャンベルスープ」は、大衆的で美術とは縁遠いものであったキャンベルスープ缶をモチーフにし、それを大量に複製したり、色を変えて並べたりすることでイメージの持つ表層性を浮上させ、1960年代におけるアメリカの大量生産大量消費型の社会を象徴的にとらえた作品である。現代の日本において「現代社会を象徴するもの」「大衆的なもの」を挙げ、作品化するというウォーホルの作品の追体験的な活動を通してポップアートの基礎を理解することができるような授業を計画した。ウォーホルの作品がシルクスクリーン印刷であったのに対し、今回はデジタルカメラとコンピューターの画像加工ソフトというツールをつかって“現代日本版”「キャンベルスープ」を制作させたいと考えた。

■学習目標

- (1) ポップアートや美術と社会との関係に関心を持ち、活動に意欲的に取り組む。
- (2) 「キャンベルスープ」の意図を理解したうえで、今の時代に合ったポップのモチーフ選びができる。
- (3) 効果的な配色やレイアウトを考えて制作する。
- (4) ウォーホルの作品や、自他の作品を鑑賞しポップの手法によってイメージが変化することを体感する。



図1 「キャンベルスープ」



図2 第1次PP資料の一コマ

■学習の流れ

【第1次】

「キャンベルスープ」の鑑賞・モチーフ選び

【第2次】

画像加工処理ソフトで写真を加工レイアウトする。

【第3次】

作品をクラスメイトと相互に鑑賞し、鑑賞カードを記入する。

■指導上の留意点

第1次では、パワーポイント資料を使い、時代背景やウォーホルの人柄をあらわすエピソードを交えて説



図3 第1次で提示した作品例『カップヌードル』

明しながら作品鑑賞に取り組んだ。既成のモチーフを「並べる」「拡大する」「色を変える」という手法について、ウォーホルの他の作品も用いて解説した。ここでは「キャンベルスープ」が当時のアメリカの社会を象徴する作品であったことを押さえた上で、“日本版”のモチーフを考えさせる必要がある。モチーフ選びの条件として、「自分たちが日常的に目にすることができ、簡単に手に入れられるものであること。現代日本人にとって身近で見慣れた商品であること。」を提示した。

第2次では、色相・明度・彩度・コントラスト等の言葉の意味を確認し、コンピュータソフトの機能をうまく活用できるよう支援をする。色のパターンは最低4種類、並べた時のバランスやレイアウトのコンセプトを考えて作成するように指示する。

第3次では、自分や友人の作品を見てもとのモチーフのイメージと変化があったかを考えて鑑賞カードに記述させる。

■生徒作品



図4

第1次では、生徒は「見たことある。」「カッコいい!」と言いながら熱心に聞いていた。スープ缶以外に、コミックキャラクターや映画俳優をモチーフにしたウォーホルの作品は、生徒にとって親しみやすかったようだ。しかし、コンセプトを理解することはやや難しかったようで、モチーフの選択に苦労した生徒が多かった。

食品や日用品のパッケージを選ぶ生徒が多かったが、図4のように趣味で集めている電車の行き先案内板をうまく利用した生徒もいた。また、漫画のキャラクターや有名人の写真を使いたいという生徒がいたので今回は許容したが、モチーフ選びに生徒個人の興味・思い入れが入りすぎると活動が本題から離れてしま

うので、モチーフは限定したほうがよかったように思う。大衆的とはいえないモチーフを選んだ生徒に対して、別の生徒が「それはちょっと違うのでは?」と発言する場面もあった。



図5

画像加工は経験のある生徒も多く、楽しんで熱心に取り組んだ。クリックひとつで色を変更できるので、ごく手軽にモノのイメージの変容を体験できるという点ではよかった。図6の生徒は、「できるだけボンドラしくない色に…」と意外性のある配色にこだわって制作をした。レイアウトにも様々な工夫が見られた。



図6

お互いの作品を楽しんで鑑賞できたが、「カッコいい」「かわいい」「きれい」という感覚的な言葉だけでなく、イメージの変化について記述をさせるには、指導者側の支援がかなり必要であった。

3-3 実践を終えて

“いつも見慣れているモノの色を、少し変えて並べてみる…すると見慣れていたはずのモノが今まで見たことないようなイメージに変容する。”今回の授業で、生徒たちにそんな体験をさせることができた。彼らは“ポップアートとはなにか。”を言葉で説明することはできなくても、ウォーホルの「キャンベルスープ」の意図（なぜキャンベルスープをモチーフに選んだのか、なぜ色を変えて並べたのか。）について、体験を通して気づき、感覚的に理解することができた。この体験が、生徒一人ひとりの今後の美術作品との関わり方にいい影響を与えることを期待したい。

また、「ポップ」展鑑賞後の実践であれば、取り組み方も生徒の反応も変わっていたと考えられる。今回、題材に興味を持って取り組んだ生徒の反応を見て、生徒たちにより新鮮な美術との出会いの場を提供していきたいとも感じた。今後、美術館での鑑賞活動を授業にとりいれる機会を多くつくっていききたいと考えている。

[松下裕美]

4. イメージの異化—高等学校における題材開発

4-1 ポップアートのイメージ技法から

20世紀においてイメージの異化という方法が、美術の価値基準に新たに加えられた。これはあるイメージを普段とは違う状況に置き、その見え方や意味を変容させることによって新しい表現の可能性を探る方法であり、キュビスムのパピエ・コレによって創められ、ダダやシュルレアリスムなどの20世紀初頭を代表する芸術運動の主要な概念の1つとなった。そしてこの方法は戦後のポップアートやネオダダにも受け継がれ、さらに現代においても作品を読み解く視点としてなお有効であると考えられる。

今回、「ポップ? ポップ! ポップ♡」展の開催を契機として、このイメージの異化をテーマとする題材開発の試みの中で、ポップアートを取り上げることとした。これにより、イメージの異化という美術の方法について、具体的に教えることができ、これが現代美術を理解するために重要な概念であることをより深く理解させられるのではないかと考えた。

4-2 題材「だれでもウォーホル」

■題材名：「だれでもウォーホル」

■対象学年：高等学校第1学年および第2学年

■題材について

ポップアートの中でもアンディ・ウォーホルは、ヨーロッパではイメージを操作する現代絵画を評価する際のレファレンスとなっているほど、現在高く評価されている。大衆的・低俗なモチーフを芸術作品として呈示する手法や、社会的なイメージを反復させ、その意味を変容させる手法を特徴とするウォーホルの作品は、イメージの異化を教える題材としてふさわしいと思われる。

よって、今回はポップアートの作家の中からウォーホルを選択し、彼の作品を理解し、追体験することによって、イメージの異化という、現代の美術につながる方法について理解を深められること、またポップアート全般、および現代美術についても関心を深められるよう留意しながら題材化を試みた。

■学習目標

- (1) ポップアートの世界に興味を持ち、自身の環境とポップイメージとの関わりに関心を持つ。
- (2) ポップアートの基本的な考え方にに基づき、自分なりの現代的ポップアイコンを考え、作品化に向けて構想する。
- (3) 色彩の組み合わせなどに留意し、イメージを操作して作品を制作する。
- (4) ポップアートの基本的な概念と美術史的な意味を考えながら、イメージの異化という方法について理解を深める。

■学習の流れ・指導計画

【第1次】ポップアートを理解する。

ポップアートの代表的作家の1人であるアンディ・ウォーホルの作品を鑑賞し、ポップアートが発生した歴史的背景やその意義について学ぶ。

【第2次】ポップアートを制作する。

現代においてポップなイメージとは何かを考え、自分流ウォーホルのポップアートの制作に取り組む。

イメージを決定したら、4つ切り画用紙にモチーフとなる画像を正確に拡大し、アクリルガッシュを用いて2色以上の塗り分けによって作品を完成させる。

【第3次】鑑賞。

まとめとして、現代美術の作品を鑑賞し、先端的な仕事に今もなおポップアートの精神が根付いていることを理解する。

■指導のポイント・学習のフォーカス

【第1次】プリントでウォーホルの作品をいくつか紹介し、まずは各自で彼について調べさせ、その後ワークシートを使って補足説明を行う。当時美術とは無縁と考えられていた、映画スターの写真や、日常的な大量生産品などをモチーフとして取り上げた意味について考えさせたい。

【第2次】もし現代にウォーホルがいたらどんなモチーフを選んだらうか、と考え、思いつくままワークシートにアイデアを書き出させる。その際、生徒が自由に想像力を膨らますことができるように、お互いにアイデアを発表しあう活動も行う。

その後、各自がどのモチーフを選ぶか決定し、画像を準備、探してきた画像をパソコンソフトで白黒のトーンに変換し、下絵を作成する。この過程で、自分で画像を用意できない生徒、下絵を作成できない生徒がいれば教師の側で援助を行う。

【第3次】ジェフ・クーンズや村上隆等の作品を鑑賞し、彼らの作品の中にあるポップアートとの共通点や相違点について考えさせる。歴史的な連なりの中で美術作品を見ることに興味を持たせたい。

4-3 実践を終えて

現代的ポップアートの制作において、歴代総理大臣（作品a）やビン・ラディン（作品b）、原発事故（作品



a



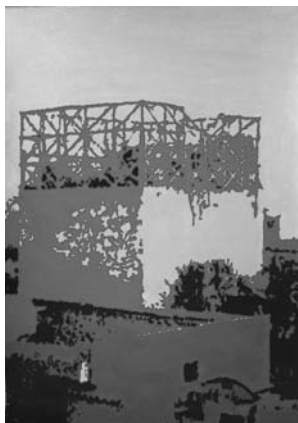
b

c) など様々な社会的なイメージを作品化する生徒が現れたことは、ウォーホルの手法や、扱うイメージの幅広さについて、十分に理解した証左といえるだろう。ただ実践が平成23年（2011年）の4月から行われたため、東日本大震災の影響等もあり、社会的なイメージが連想されやすかったという事情もあったのではないと思われる。

しかし一方で作品dのような大量生産された商品や、作品eのようなスターについて、だれでも知っているイメージをしっかりとポップアートの絵画として制作できた生徒がいたことも、今回の成果に加えてよいと思われる。

ただ全体的に見れば、自分の好きな世界（趣味の世界）を表現することに終始した生徒も散見された。例えばディズニーが好きだから好きなキャラクターを描く、犬が好きだから犬をモチーフに選ぶ、等である。

ポップなイメージと自己満足の境界線は引き難いが、ウォーホルを想定したポップアート作品として評価されるには、誰もがわかる（社会的に認知されている）イメージを使用していること、それらのイメージが制作者から一旦距離を置かれ、対象化されていることが必要であろう。この点について理解を深められなかった生徒が存在したことは今後の課題として考えてゆきたい。



c



d



e

その他、鑑賞活動においては、ジェフ・クーンズや村上隆の作品を鑑賞した際、これからはどんなものを美術館に展示するとポップなのかという議論になり、「動物をそのまま展示する」、「過去の名画の顔を今風に変える」などのアイデアが出た。

これらはそのまま現代美術の作家たちが現在発表している作品にそのまま対応する（前者はダミアン・ハーストやカールステン・ヘラー、後者は森村泰昌）ものであり、今回の題材開発が、高等学校において生徒たちの現代美術の理解のために有効であるということが明らかになった。

なお学校の立地の問題から、授業で美術館に足を運べなかったのだが、数人の生徒は休日に美術館に赴き、「ポップ？ ポップ！ ポップ♡」展を鑑賞していた。今回の題材に対する生徒の関心の高さがうかがえた。

〔湯川雅紀〕

5. 教育実習に向けての題材開発演習

5-1 教育実習と題材開発

美術教育学が実践的な学であるためには、その学の成果が何らかのかたちで題材に還元される必要がある、という考え⁸⁾に基づいて、永守は担当する授業に題材開発の演習を組み入れている。美術教師の創造性もまた、題材開発と授業実践とのダイナミックな関係性のなかに形成されるということも、その理由である。

教員養成学部での教育実習とは、学生として学んだことの集大成を教育実践の場で試すことであろう。教科指導にあつては、教科内容学と教科教育学を統合した能力が求められる。その統合のための最重要の場が「題材開発」なのである。多くの教科では、その場は「教材研究」であるかも知れない。しかし美術科教育の場合、芸術教育としての性格から、題材化への教師の創造的な関わりが、とりわけ重要だと考えている。

5-2 題材開発演習の概要

学校教員養成課程3年次9月に行われる教育実習に先だって、3年次前期に履修を課している「造形教育学特講」（担当：永守基樹）では、上述の理由で例年、教育実習校（附属小・中学校）の諒解と協力を得て教育実習での実践を想定した題材開発を演習形式で組み込み、指導している。平成23年度の概要は、6月の「ポップ？ ポップ！ ポップ♡展」を踏まえて、以下に示すものである。

■指導計画

- 第1次：指導計画に関する理論的学習、実践的美術教育研究としての題材開発の理解。
- 第2次：ポップアートに関する美術史基礎知識の習得。
ポップアートや視覚文化に関する美術教育の概要の理解。
- 第3次：ポップアート題材の開発と学習指導案の作成。

■展覧会の位置づけ

本展は、第1章に示されたように、「Ⅰ ポップアートの誕生と展開」「Ⅱ ポップアートと日本」「Ⅲ 現

代日本のポップ」の3部構成となっている。展覧会そのものは歴史的様式としての「ポップアート」から、現代へと更新されてきた「ポップ」なるものを広範に示すものである。但し、本授業では、ポップアートの古典を扱った「I ポップアートの誕生と展開」を基本とし、題材の展開に応じて適宜、日本や現代の「ポップ」を扱うものとした。美術教育の題材として成立するためには、アートの方法を明確に示すことが必要であるからである。受講生が4名であることに対応して、ジャスパー・ジョーンズ、ロバート・ラウシェンバーグ、アンディ・ウォーホル、ロイ・リキテンシュタインという古典的なポップアート作家を取り上げ、それぞれが一人の作家を対象として題材開発を行うこととした。本稿では詳述は避けるが、それぞれの作家が持つイメージ操作の方法がポップアートとして典型的（typical）であり、その後の基礎となっていることは、中学校段階での美術教育の素材として適していると判断した。

5-3 題材開発の前提となるポップアートへの視点

ポップアートを美術教育の視点から学習する場合の視点として以下の6点を挙げ、概説を行った。

(1) ポップか？ ポップアートか？

「常数としてのポップ」と「歴史的な概念としてのポップ」を如何に捉えるか？ 同展は「ポップ的」なるものをその広がりにおいて捉える展覧会であるが、今回の美術教育の題材化の対象としては、1960年代のポップアートを基盤に置く。

(2) 社会への眼差しと生活環境への関わりを培う教育メディア（or方法）としてのポップアート

ポップアートの美術教育としての意味・意義は、アートの社会への関わりを分かりやすく学べるところにある。それは社会主義リアリズムが芸術の方法としても、教育の方法としても有効性を喪失して以降、最も強力なリアリズムの方法なのである。

(3) 「イメージ」について学ぶためのポップアート

大衆消費社会とメディア社会への移行のなかで、アートはイメージ創出からイメージの操作・編集の方法へと変質した側面がある。ポップアートの代表的なイメージ操作技法であるコンバインは、カラージュやモンタージュ、アッサンブラージュ、カットアップ、サンプリング、リミックスなどの広がりの中で捉えると、2010年代にも有効なイメージ（認識／表現）の方法であることが分かる。

(4) 消費社会・メディア社会を考えるためのポップアート

制作とリンクさせる場合は、歴史的なポップアートをベースにするが、同展の鑑賞は、児童生徒の多様な関心に沿って、より広い視点が必要である。

「消費」から透けて見える「死」、「かわいい」と「不気味さ」。コミュニケーションへの渴望と諦念。資本主義への礼賛と絶望。歴史と政治と経済と私たちの精神をめぐる多様な主題を浮上させることが可能である。

以上の4点を基本に、以下の(5)(6)を副次的に。

(5) アートのあり方を考えるためのポップアート

(6) 今日のイメージを楽しむ方法について学ぶためのポップアート

5-4 学習内容の中核＝ポップアートの「イメージ操作の方法」

上述のポップアートへの認識を踏まえ、その題材化に当たって－とりわけ制作活動を含む場合において－は、ポップアートのイメージ操作やレトリックの諸方法が学習内容の中核になることの理解を促した。

その上で学生との討議の結果、4作家における「イメージ操作の基本的な方法」を、以下のように設定した。学生は担当の作家を素材として、中学校2年生を対象とした題材開発を行った。最終的には、呈示図版などの関連資料を貼付した学習指導案を提出した。

(1) アンディ・ウォーホル

- ・イメージの複製と並列
- ・色彩の変換

(2) ロイ・リキテンシュタイン

- ・イメージ（漫画）の切り取りと拡大
- ・網点と輪郭線

(3) ジャスパー・ジョーンズ

- ・平面オブジェ（ex. 旗：表面性で成立する二次元のオブジェを伝統的な絵画のスタイルで）・表面オブジェ（ex. 缶ビール：表層的イメージで成立している商品を伝統的彫刻のスタイルで）

(4) ロバート・ラウシェンバーグ

- ・コンバイン

教育実習では、以上の題材指導案を基礎に、附属中学校・飯村浩晃教諭の指導で第2学年の4クラスに4種の題材を4名の教育実習生が指導した。本稿ではその内容は省略するが、授業を通して、展覧会鑑賞と連携したポップアートの体験的な理解を目指した授業が実践された。最終週には4クラス合同での作品鑑賞会が持たれ、4種の題材による多彩なポップアートの方法の共有が図られた。

5-5 今後の課題

「ポップ？ ポップ！ ポップ〇展」は同館の「コレクション展」であり、地域（県）が所蔵する文化財が学校教育と連携し、子ども達の目に触れる機会となったことは意義深い。但し、文化財としての美術作品が、そのまま教育的価値を持つわけではない。それらは「題材」になることによって、はじめて意図的（intended）な教育が可能な媒体となる。

他方で、展覧会は作品群を意図的に配列・構成したものであるから、場合によっては教育の題材と同質の構造を持つこともあるだろう。だが、観客がその鑑賞において自由である権利を持つように、教師もまた、自分のクラスの子ども達にどのように展覧会を会わせるかを選ぶ権利と義務を持つ。

学芸員の美術論に基礎づけられた意図、教師の美術教育論に基礎づけられた意図。美術館と学校教育の連携とは、この二つの意図の連携でもある。

題材とカリキュラムは、教師達が共有し、引き継ぎながら更新していく文化財でもある。美術館が所蔵する作品という「文化財」、教室で教師と子どもとの間に

現れる文化財としての「題材」。この二者の関連性を深めることが美術館・学校・大学の共通の課題であろう。教育実習の題材開発の事例を今後とも重ね、この三者の連携のあり方を探っていきたい。

[永守基樹]

6. まとめ

6-1 ポップアートの教育的意義

高度成長期以前、社会主義リアリズムの方法がいまだ有効性をもちえていた時代には、認識主義の美術教育は一定の役割を果たしていた。しかし、社会主義的変革の夢がついてきたことと、高度大衆消費社会・情報社会の到来によって、美術と社会との関係性は大きく変化する。そのような社会変化を背景として、社会主義リアリズムならぬ「資本主義リアリズム」としてのポップアートが美術教育の重要な方法として浮上する。ポップアートは認識主義の美術教育にとって新たな視座を与えてくれるのではないだろうか。

1960年代に現れたポップアートは、本展覧会でも示されているように、外在化されたイメージが氾濫する、より複雑化した現代の消費社会・情報社会の中で、今もなおその姿を更新し続けている。美術教育はこのようなイメージによる社会的コミュニケーションあり方をその大きな内容とすべきことは自明であろう。

このようなポップアートの教育的意義は今回の実践から生まれた子どもたちの作品からも確認することができた。

6-2 実践された題材について

教育現場でポップアートを題材として扱う中で、今回の展覧会の意義は、複数の学校の教師が同じテーマで実践を行ない、それぞれの教育現場で成果を残すことができたという点にある。美術館での「ポップ？ポップ！ポップ♡」展の企画がなければ、これだけの実践例は集まらなかったであろう。そういう意味で今回の展覧会が果たした功績は大きいのではないかと考えられる。

小学校での実践はポップアートの楽しさについて体験する学習であり、美術館での鑑賞を通じて子どもたちの意識の中に美術作品を制作するという意識が浸透していたため、キャンディやアイスクリームが単なるおもちゃと遊びに堕さず、作品として成立するレベルまで高められていた点が興味深い。美術館との連携が授業に生かされた成果として挙げられる。

今後の課題として考えられるのは、美術館の鑑賞から入った授業であるため、継続的な題材になりにくいことが考えられるので、その点を踏まえて題材開発を継続してゆくことであろう。また、ポップアートに関する興味を今後の学習にどう役立ててゆくのかという点も考えてゆきたい。

中学校と高等学校の実践ではウォーホルに焦点を当て、その手法や歴史的意義について、生徒たちの理解を深めるような実践が行なわれた。

中学校においては、あえて制作のプロセスをコン

ピューター処理に置き換えることで、ウォーホルが用いたシルクスクリーンという技法に近い、色彩の変換におけるスピード感を生徒に体験させることができたのではないだろうか。

また高等学校の実践において、ウォーホルの追体験から始めた学習が、最終的にはジェフ・クーンズや村上隆等の現代作家の鑑賞にまで上げられている点が、今回の「ポップ？ポップ！ポップ♡」展の全体像に照応しているように思われた。

今後の課題として、中学校においては、ポップアートを契機にして今後生徒たちの美術に対する理解をどう深められるか、高等学校においては、生徒たちの現代美術に対する興味が深まったかどうかを検証することが必要かと考えている。

6-3 美術館と教育現場の連携

和歌山県立近代美術館は、かねてより展覧会を通じて美術館の持つ収蔵作品の普及活動に力を入れてきたという歴史を持つ。特に昨年よりスタートした「なつやすみの美術館」展シリーズは、美術館が学校教育と連携して美術教育の新しい形を模索する試みである。今回の「ポップ？ポップ！ポップ♡」展は、ことさら子どものための展覧会という形をとっていないが、今までの教育的な活動が下支えとなっており、教育内容として非常に優れた構成になっていたように思われる。それゆえに、このような広がりをもつ教育現場との連携プロジェクトが実現したのではないだろうか。

ところで美術館教育と学校現場の連携については、二つの違った関わり方がある。

ひとつは美術館での鑑賞活動を経験した上での授業実践であり、もうひとつは美術館での企画に触発された教育現場での取り組みである。前者は生徒が直接美術館で作品に触れ、その体験をもとに教師が授業を行うが、後者においては、生徒が直接美術館には訪れず、美術館の取り組みに触発された教師が介在して間接的に生徒が美術館と繋がるという形をとる。今回の実践では小学校の実践が前者、中学校および高等学校の実践が後者にあたる。

もちろん、美術館と教育現場の連携を考える際には、生徒が直接美術館を訪れることができる環境作りが理想ではあるが、地理的な条件、経済的な条件などから、授業の一環として美術館を訪れることができる学校は限られてくるため、後者のような形で美術館と教育現場が連携する形をより洗練させてゆくのも重要ではないかと考える。そのためには美術館と教師の間のコミュニケーションが必要不可欠であろう。教師にとっては美術館と連携するという意識は日常的教育活動とは相容れない要素も孕んでいると思われるが、美術教師が美術館と連携して知識を吸収し、知見を高めると同時に、批評的に展覧会を見て、その視点が教育実践を通じて美術館にフィードバックされるようなシステムが作り上げられれば、双方にとって有益なものとなりうるのではないだろうか。

また、今回の「ポップ？ポップ！ポップ♡」展を契

機とした実践を今後どう教育現場に根付かせてゆくかという点も考えなければならない。一回限りの実践で終わらず、これをブラッシュアップして継続的に実践可能な題材に仕上げられれば、ということを教育現場のリアリティとして教師は常に考える。だとすれば、美術館は展覧会記録をはじめとした、授業に使える各種のレファレンス資料の充実をもってそれに答えるべきであろう。

今回の連携による教育研究の試みで明らかになった成果と課題を、今後の双方の教育活動に生かしてゆきたい。

[湯川雅紀]

註

- 1) 「和歌山大学美術教育研究会」は和歌山大学美術科教育学研究室が主宰する地域の図工・美術教員との研究連携組織である。小中高大に所属する約20名が参加。
- 2) 中学校美術科の題材開発としては、第3章での題材の他に、第5章で触れる教育実習に向けた4つの題材開発がある。実践校：和歌山大学教育学部附属中学校、題材：4作家の方法を題材化した4題材（第2学年）。
- 3) 『小学校学習指導要領』[第2章 各教科 7節 図画工作] pp.71-75／『中学校学習指導要領』[第2章 各教科 第6節 美術]pp.67-71／『高等学校学習指導要領』[第2章 各学科に共通する各教科 第7節 芸術 第4 美術Ⅰ]以下 pp.78-81
- 4) 『博物館法』[第三条 十一]ならびに「第三条2」
- 5) 『社会教育法』[第三条3]
- 6) 「ポップ？ ポップ！ ポップ♡ コレクションに見るポップなアートの50年」展、2011年4月29日（金・祝）～6月19日（日）和歌山県立近代美術館。展覧会を担当したのは同館学芸員 宮本久宣である。
- 7) ウォーホルのヨーロッパでの評価の高さを示す1例として、2009年にミュンヘンにオープンしたMuseum Brandhorstが挙げられる。この美術館は現代美術のコレクションを紹介する美術館である。地下のフロア全面にイメージの異化をテーマとした作家を集めて展示しているのであるが、その中心的な展示がウォーホルである。彼の作品が、ジェフ・クーンズやダミアン・ハーストら現代美術作家のインスタレーション作品と共に並べられ、現代美術の理解に必要なレファレンスの役割を果たしている。
- 8) 永守基樹「美術教育学の課題」、『美術教育の展望と課題』（花簗實監・永守他編）、建帛社刊、2000）、pp.22-29